vtech

Manuel d'utilisation

CONSOLE ÉDUCATIVE TACTILE

MobiGo®

LES MONSIEUR MADAME

Aventures à Jolieville

LES MONSIEUR MADAME™ JOLIEVILLE™ Copyright © 2010 THOIP (une société du groupe Chorion). Tous droits réservés.

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ces jeux, souvent inadapté à l'âge de vos enfants. L'équipe Recherche et Développement **VTech®** a donc spécialement conçu **MobiGo®**, une console de jeu tactile et éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **MobiGo®** représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Voici une console de jeu dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos, intuitifs, faciles à jouer et accessibles aux plus jeunes.*

***VTech®** propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **MobiGo®** dans lesquels les enfants pourront rencontrer de nouveaux personnages ou accompagner leurs héros préférés au cœur de l'action ! Le contenu de chaque jeu, élaboré en adéquation avec les programmes scolaires français et en collaboration avec des spécialistes du développement de l'enfant, est adapté à une tranche d'âge particulière.*

*Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative et espérons que **MobiGo®** vous donnera entière satisfaction.*

L'équipe VTech

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Les Monsieur Madame – *Aventures à Jolieville*** de **VTech®**. Félicitations !

Bienvenue à Jolieville ! Les Monsieur Madame t'accueillent dans leur univers coloré et te font visiter la ville. Rejoins-les et accompagne-les dans leurs aventures : danse, peins, participe à la fête foraine et à leurs émissions télévisées !

CONTENU DE LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Les Monsieur Madame – *Aventures à Jolieville*** de **VTech®**
2. Le manuel d'utilisation
3. Un bon de garantie

ATTENTION : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

WARNING: All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Les Monsieur Madame – *Aventures à Jolieville*** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton Marche de la console pour commencer à jouer.

1.1. PROFIL

La page d'accueil te permet de personnaliser ta **MobiGo®** en entrant ton nom : les scores de tes différents jeux et ta progression seront mémorisés. Un seul profil peut être gardé en mémoire par la console. Si d'autres joueurs souhaitent utiliser ta **MobiGo®**, ils peuvent jouer en tant qu'invités. Pour cela, il faut sélectionner l'icône **Invité**. Cependant, leur score ne sera pas mémorisé.

1.2. CHOISIR UN JEU

1.2.1. Téléchargement

Joue au jeu **Les Monsieur Madame – *Aventures à Jolieville*** et transfère tes scores sur le site Internet **MobiGo®** dédié. Plus tu joues, plus tu as de chances de gagner des récompenses.

Tu as également la possibilité de télécharger des jeux supplémentaires sur ta console. Si tu as téléchargé des jeux sur ta **MobiGo®** depuis le site Internet, touche **Téléchargement** pour accéder à ces jeux.

Consulte le manuel d'utilisation de ta **MobiGo®** pour plus de détails.

1.2.2. Cartouche de jeu Les Monsieur Madame – Aventures à Jolieville

Accompagne Les Monsieur Madame dans leurs aventures ! Touche l'une des 4 vignettes pour afficher les 8 jeux disponibles, puis touche le jeu de ton choix pour le sélectionner.

1.2.3. Niveau

Après avoir sélectionné un jeu, tu peux choisir ton niveau de difficulté : facile (représenté par une étoile) ou difficile (représenté par deux étoiles). Touche le niveau de difficulté que tu souhaites pour le sélectionner.

☆ **Niveau facile :** le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 3-4 ans.

☆☆ **Niveau difficile :** le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

1.3. OPTIONS

Musique Activée / Désactivée : sur l'écran des options, tu peux choisir d'activer ou de désactiver la musique de fond. Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée** , puis touche l'icône **OK** pour confirmer.

2. FONCTIONNALITÉS

Bouton AIDE

Appuie sur le bouton **AIDE** pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Bouton QUITTER

Appuie sur le bouton **QUITTER** pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis Oui pour quitter la partie, ou Non pour continuer à jouer. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause en cours de partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne Non lorsque tu veux reprendre la partie).

Clavier

Fais glisser l'écran vers le haut pour faire apparaître le clavier de ta **MobiGo®**. Le clavier te permet d'entrer ton nom dans l'écran du Profil ou de répondre à certaines questions dans les jeux de lettres.

3. ACTIVITÉS

3.1. CONTENU ÉDUCATIF

M. Sale super DJ	Rythme, dénombrement, additions
La polka du bâton sauteur par M. Malchance	Suites de nombres
La pluie de peinture de M. Sale	Mélange de couleurs
Clôtures arcs-en-ciel avec Mme Bonheur	Couleurs, mélange de couleurs
L'envol de Mme Bonheur	Suites de lettres
Clap-clown avec Mme Bonheur	Lettres
Puzzle météo	Logique, observation, le temps qu'il fait
Le mémory de M. Heureux	Observation, mémoire

3.2. DESCRIPTION DES JEUX

M. Sale super DJ

Ça va groover avec le DJ le plus demandé de la ville ! Écoute la chanson et fais danser M. Heureux et Mme Bonheur en touchant les notes de musique au bon moment, en rythme.

Puis aide M. Sale à scratcher en comptant les notes de musique ou en résolvant l'opération. Frotte le bon nombre pour répondre.

Objectif pédagogique : rythme, dénombrement, additions

- ☆ **Niveau facile :** il y a moins de notes de musique ; il faut compter le nombre de notes.
- ☆ ☆ **Niveau difficile :** il y a plus de notes de musique ; il faut trouver le résultat de l'addition.

La polka du bâton sauteur par M. Malchance

Tu ne vas plus tenir en place avec la polka du bâton sauteur ! Touche les carrés sur la piste de danse dans l'ordre des nombres pour aider M. Malchance à danser.

Objectif pédagogique : suites de nombres

- ☆ **Niveau facile :** le nombre à trouver apparaît en vert dans la suite.
- ☆ ☆ **Niveau difficile :** le nombre à trouver n'apparaît pas dans la suite ; les nombres sur la piste de danse changent de place.

La pluie de peinture de M. Sale

M. Sale est sur le point d'apporter la touche finale à son dernier chef-d'œuvre sous nos yeux ! Essayons de limiter les taches de peinture au sol. Aide M. Heureux à récupérer les gouttes de peinture de la bonne couleur pour créer une nouvelle couleur. Touche les carrés au sol pour déplacer M. Heureux.

Puis nettoie les taches de peinture au sol en les frottant avec ton doigt.

Objectif pédagogique : mélange de couleurs

☆ **Niveau facile :** Seules des gouttes de peinture des couleurs nécessaires à la création de la nouvelle couleur tombent.

☆☆ **Niveau difficile :** Des gouttes de couleur différente tombent.

Clôtures arcs-en-ciel avec Mme Bonheur

Si on décorait la clôture avec de jolies fleurs arcs-en-ciel ? Colorie les fleurs avec les bonnes couleurs selon le modèle, avant qu'il ne commence à pleuvoir. Touche une couleur pour la sélectionner, puis touche une fleur pour la colorier. Si tu ne vois pas la couleur dont tu as besoin, mélange 2 couleurs dans le pot vide pour la créer.

Objectif pédagogique : couleurs, mélange de couleurs

☆ **Niveau facile :** il faut colorier les fleurs avec les couleurs disponibles.

☆☆ **Niveau difficile :** il faut parfois créer de nouvelles couleurs.

L'envol de Mme Bonheur

Oh oh… Mme Bonheur s'est envolée avec tous les ballons ! Aide-la à atterrir en douceur en éclatant les ballons. Utilise le clavier pour taper la lettre qui manque dans la suite.

Objectif pédagogique : suites de lettres

☆ **Niveau facile :** il faut trouver la lettre manquante dans la suite ; la lettre à trouver est énoncée.

☆☆ **Niveau difficile :** il faut trouver les 2 lettres manquantes dans la suite.

Clap-clown avec Mme Bonheur

Gagne une peluche pour Mme Bonheur ! Touche les clowns avec les bonnes lettres pour compléter le mot.

Objectif pédagogique : lettres

☆ **Niveau facile :** il faut trouver quelques lettres du mot.

☆☆ **Niveau difficile :** il faut trouver toutes les lettres du mot.

Puzzle météo

C'est l'heure du bulletin météo du jour ! Mais il semble y avoir un petit problème technique… Reconstitue le puzzle pour rétablir la liaison. Touche 2 pièces du puzzle pour les intervertir.

Objectif pédagogique : logique, observation, le temps qu'il fait

☆ **Niveau facile :** il y a moins de pièces de puzzle à remettre en ordre.

☆☆ **Niveau difficile :** il y a plus de pièces de puzzle à remettre en ordre.

Le mémory de M. Heureux

Participe à l'émission de M. Heureux et joue à son célèbre jeu de mémoire. Retrouve les paires avant que le temps ne soit écoulé. Touche les cartes pour les retourner.

Objectif pédagogique : observation, mémoire

☆ **Niveau facile :** il y a moins de paires à retrouver.

☆☆ **Niveau difficile :** il y a plus de paires à retrouver.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console, utiliser un chiffon doux et sec. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jeu est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur Marche, débranchez l'adaptateur de la console ou retirez les piles. Puis rebranchez l'adaptateur ou remettez les piles et appuyez sur Marche. Si le problème persiste, consultez le manuel d'utilisation de la console.

6. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit)
- Type de problème que vous rencontrez.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12€/min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

7. À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

© 2010 VTech
Imprimé en Chine
91-002461-110-000